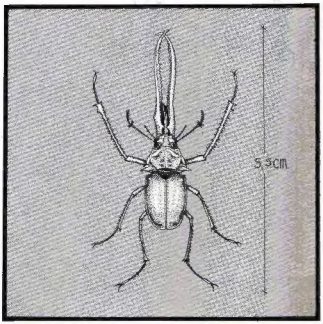
mampato

M. R.

Precio E° 200 Recargo Flete E° 50 Precio Perú S/10.00 Año VII Nº 258

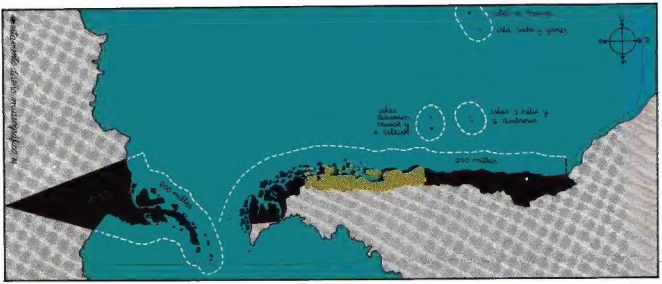
30 de diciembre de 1974

¿Qué nos ofrece el próximo año?
Recordando la Fiesta de la Primavera.
Curiosidades, juegos, deportes y...
¡UN POSTER DE REGALO!



EL CIERVO VOLANTE

chiasognatus granti (lucanidae)



Area donde vive el ciervo volante.

El más grande, impresionante y típico insecto de nuestros bosques de robles y coigües es este monstruo, cuyo macho tiene muy expandidas las mandíbulas. Vuela al atardecer, y a veces se conglomera en las exudaciones de los coigües. La larva se desarrolla en la tierra, a cierta profundidad, y bajo palos putrefactos de nuestros bosques. Es tal vez la especie más típica —y conocida— de Chile, siendo muy estimada por los coleccionistas. Los machos se pelean a las hembras en batallas campales, en las cuales más de uno pierde su cabeza al ser tomada por las mandíbulas de su contrincante.

Texto: Luis Peña G.

Querido amigo:

Comienza un año nuevo. Y, con él, tus vacaciones.
Tienes al frente el largo verano, período de juegos y de aventuras.
No esperes que las cosas sucedan por sí solas, pues, en verdad, siempre se puede gozar cuando se quiere.
Debes vivir algo que sea importante para ti y muy entretenido.
Por ejemplo: explorar lugares desconocidos, pintar o dibujar los hermosos paisajes que verás, inventar y construir cosas que te sean útiles para el verano, escribir cuentos o... ¡una novela!, leer uno o dos libros que no tuviste tiempo de hojear durante el año escolar. Y, sobre todo, practicar día a día algún deporte.
No importa mucho que viajes o no lejos de tu ciudad.
Si tu lo quieres puedes transformar totalmente tu pequeño pieza o tu pequeño rincón, para empezar desde allí tus aventuras veraniegas.
Si puedes, júntate con tus mejores amigos, primos o hermanos, y organicen juntos grupos para vivir las grandes cosas que surjan de tu fantasía.
Si empiezas el año de este modo, los meses futuros serán maravillosos.

Escríbenos.
Te abraza:
el Equipo de Mampato.

mampato

Nº 258

Año VII - Santiago de Chile, 30 de diciembre de 1974.
Fundador: Eduardo Armstrong A.

BRUNO BRAZIL	1
BIOSFERA CHILENA	2
SUMARIO	3
COMO HACER	
AEROMODELISMO (II)	4
THOR	9
HISTORIA DE LOS MAS FAMOSOS AÑOS NUEVOS	13
CURIOSIDADES	
"LOS FESTIVALES DE NIEVE"	17
FUTUROLOGIA	
¿QUE NOS OFRECE EL PROXIMO AÑO?	18
TE PITO O TE HENUA	22
LA FIESTA DE LA PRIMAVERA	26
BRUNO BRAZIL	32
CUENTO	
"LA VIEJA MACHI"	37
EL RINCON DE RENA	40
JUEGOS	
¿A QUE JUGAMOS?	41
AJEDREZ	44
MAMPATOGRAMA	44
ALIRO GODOY	45
DEPORTES	
"GIMNASIA CONTANDO CUENTOS"	49
HUMOR	52
NUESTRA PAGINA	53
FILATELIA TEMATICA	54
DOCUMENTO "LOS CAZADORES DE BUFALOS DE LAS GRANDES LLANURAS"	55

Director: Vittorio di Girolamo. Representante Legal: Sergio Araos Bruna. Domicilio: Triana 849. Propietario: Editorial Lord Cochrane S. A.

Derechos Reservados ©Mampato.

Secretaria: Patricia Labarca de Hurtado. Jefe de Redacción: Cecilia Eyzaguirre E.
Las revistas vendidas en las provincias de Tarapacá, Antofagasta, Aisén y Magallanes están afectas a recargo de flete.

SPINNER II

el aeromodelismo

II PARTE

Queridos amigos:

Continuando con nuestra introducción al aeromodelismo, les voy a presentar el modelo que les prometí: un planeador lanzado a mano de la clase o categoría "B". Como se podrán dar cuenta, nos encontramos con varias novedades, como por ejemplo, el material de construcción.

Este planeador está hecho de madera de BALSA, que es el elemento más usado en aeromodelismo. Proviene de las regiones ecuatoriales, y posee una densidad muy baja. A pesar de ser tan ligera, nos da una resistencia bastante alta en las construcciones.

Otras maderas que se pueden utilizar (especialmente para los fuselajes de planeadores elementales), son el álamo y el pino. Ambos deben ser de muy buena calidad, es decir: sin nudos y muy secos. El pino deberá llevar a lo menos cinco vetas por centímetro a lo largo de la varilla. Las maderas terciadas (contrachapadas), también se usan mucho en los modelos con motor (radio y U-control).

Los pegamentos para maderas que dan excelentes resultados son las colas blancas (cola fría), pero también se pueden usar cemento de correas y el cemento duco. Nunca se usarán adhesivos sobre la base de Neoprén porque resultan elásticos, y nosotros necesitamos rigidez.

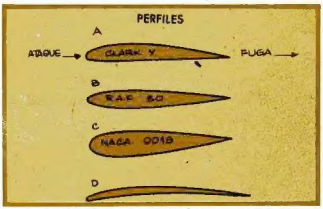
Para pegar metal con madera, lo más efectivo es el Araldit. El uso de éste viene explicado claramente en su envase.

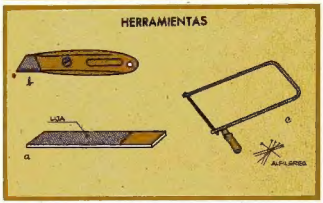
DE LOS PERFILES

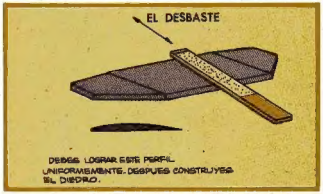
Otra novedad que encontramos es el perfil del ala o sección transversal del ala. Estas se han determinado científicamente, y tenemos una variedad de perfiles que se usarán según la solicitación. Los más usados son:

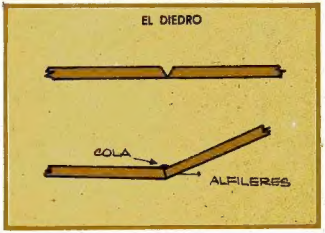
A.— CLARK Y
B.— R.A.F. 30
C.— N.A.C.A. 0018
D.— Perfil para veleros de gran rendimiento (para expertos).

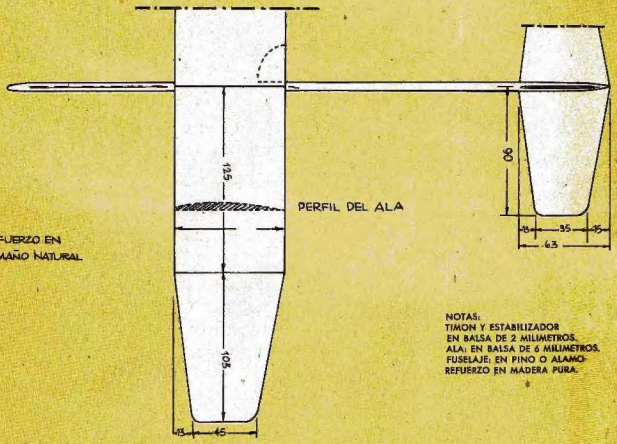
Los perfiles Clark Y, R.A.F. 30 y N.A.C.A. 0018 son usados preferentemente en radio control y U-control.





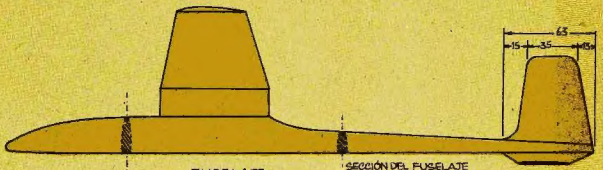






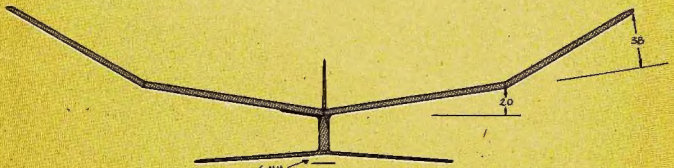
REFUERZO EN TAMAÑO NATURAL

NOTAS:
TIMON Y ESTABILIZADOR EN BALSA DE 2 MILIMETROS.
ALA: EN BALSA DE 6 MILIMETROS.
FUSELAJE: EN PINO O ALAMO-REFUERZO EN MADERA PURA.



FUSELAJE
407 x 25 x 6

SECCIÓN DEL FUSELAJE



SPINNER
DISEÑO F.
DIBUJO:
ESCALA 1:2 TODO EN MILIMETROS.

LAS HERRAMIENTAS

Una herramienta de gran utilidad es la que se fabrica al pegar papel de lija sobre un bloque de madera, simulando una lima o escofina. Por un lado se pondrá lija (Nº 1) para desbastar; por el otro, lija Nº 0-0 para pulir. (Dib. 2).

Para cortar la madera de balsa se puede usar un cuchillo bien afilado. Un buen cuchillo es el cartonero (ver fig. 1-b); pero uno excepcional es el X-ACTO, especial para aeromodelismo, se encuentra en algunos ferreterías del centro de Santiago.

Los cuchillos se usan para cortar chapas de balsa hasta de 3 milímetros. Para más espesores y para maderas más duras, se utiliza la sierra de arco para calar, usada en tu colegio en Técnicas Especiales. (Fig. 3).

EL SPINNER

Luego de estudiar detalladamente el plano del modelo, empezamos su construcción siguiendo este orden:

1. Dibujar sobre la madera el tamaño natural del planeador. En primer lugar el ala, después el timón y el estabilizador. Como está en escala 1:2, todas las dimensiones del plano se aumentarán al doble.

2. Con tu sierra corta el ala completa, y con el lijador empieza a desbastar, hasta dejarla como el plano la indica (sección achurada). Después, se hacen los cortes a la madera en "V" para darle el diedro (Fig. 4).

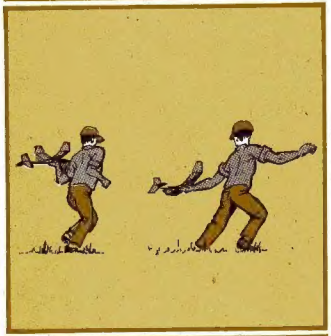
3. El fuselaje se debe construir de igual forma, es decir: dibujando a tamaño natural, recortando con la sierra, y modelando la sección de él con tu lijador (fig. 3).

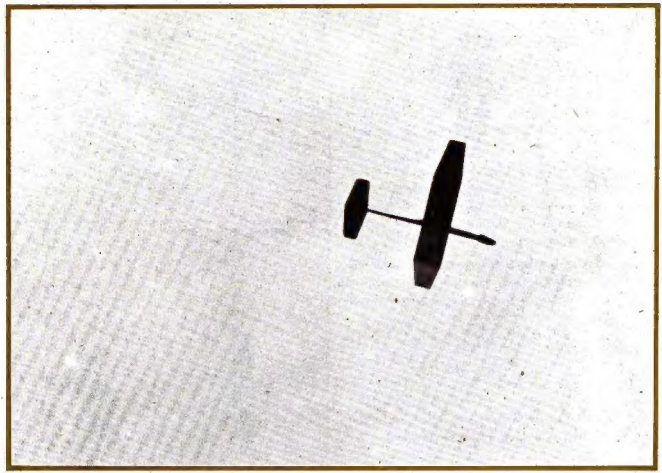
4. Los empedajes se recortarán con cuchillo, y con el lijador se redondeará el borde de ataque y se afilará el borde de fuga.

5. Después de construir cada parte y de haberlas dejado a la perfección (las superficies como espejo) se da comienzo al armado.

En primer lugar podemos pegar el ala, formando sus diedros. Para esto la debes encolar y fijar con alfileres mientras se seca. Tienes que dejar las medidas exactas, para que realmente sea de competencia y vuele como tal.

Puedes continuar formando el diedro del estabilizador pegando el ala al fuselaje, el estabilizador al fuselaje, el





timón, y por último el refuerzo para apoyar el dedo (índice) en el lanzamiento. Ahora nuestro planeador está listo.

PARA CENTRAR

En este tipo de planeadores el centro de gravedad (punto donde el modelo permanece en equilibrio) está situado en el borde de fuga del ala.

Lo más usual para aumentar el contrapeso en la nariz es la plasticina, pues nos amortigua los golpes y nos da gran comodidad para equilibrar el modelo.

Centra el avión lanzándolo suavemente, aumentando o disminuyendo la plasticina en la nariz. Una vez seguro de que está a punto, practica técnicas de lanzamientos.

EL LANZAMIENTO

La duración del vuelo dependerá, sin duda, de la altura a que logremos colocar el modelo. Para esto hay técnicas de lanzamientos. Te mostraré la más usada en los Estados Unidos (figuras 6-7-8).

Estos modelos generalmente no se pintan, pero se pueden proteger con una capa de piroxilina para madera, diluida en diluyente duco.

Cuando terminé de construir el SPINNER, e inicié las pruebas, me fue un poco difícil centrarlo (como a ti te pasará), pues creí que saldría volando después del armado. Pero ahora ustedes ya saben que tienen que aumentar un pocó el peso en la nariz. Cuando lo hice y logré colocarlo a punto, los vuelos fueron de primera, entonces dejé de probarlo por miedo a que se perdiera durante el vuelo, ya que aún no se había sacado las fotografías para el reportaje.

Querido amigo: en tu trabajo debes ser minucioso, pues las recompensas serán grandes.

Para el próximo capítulo te tengo una sorpresa.

Afectuosamente

Patricio Agusti O.

SOLUCION DEL MAMPATOGRAMA Nº 257

THOR

OTROS CAZADORES SALEN DESDE LOS MATORRALES, AMENAZANDO... AL LEVANTAR UNA DE LAS LANZAS... LAS PALABRAS DE CRAO SE LE VIENEN A LA MEMORIA: ¡NO MATES NUNCA A LOS HOMBRES!

ENTONCES BAJA LA LANZA...
¡THOR NO SABÍA. NO QUERÍA ROBARLE LAS LANZAS. CREÍA QUE HABÍAN SIDO ABANDONADAS AHÍ!

¡TU LENGUA ESTÁ HECHA PARA LA MENTIRA! QUIZÁS EL CLAN DEL RÍO TE LA CORTE!
Y THOR ES LLEVADO HACIA UNA ALDEA...

EL JEFE DEL CLAN ERA UN SER BRUTAL... ARAÑADO TRINCHANDO UN TROZO DE CARNE, APENAS LEVANTA LA CABEZA...
¿ASÍ QUE QUERÍAS ROBARTE LAS LANZAS?

¡NO! CRAO ENSEÑÓ A THOR A NO ROBAR! ¡SI THOR HUBIERA VISTO A LOS HOMBRES QUE ESTABAN EN EL AGUA, NO HUBIERA TOCADO SUS LANZAS!

GRAO Y TODA LA TRIBU PERECEN AL ESTALLAR EL MONTE AZUL, INACTIVO. THOR SE ENCUENTRA SOLO EN EL MUNDO Y NECESITA UN ARMA. UN DÍA ENCUENTRA DOS LANZAS JUNTO UN VOLCÁN QUE HASTA ENTONCES HABÍA ESTADO DEBE MATAR LOS TERRIBLES ANIMALES SIN SIQUIERA UN RÍO.

¡ESTAS MINTIENDO!

¡YO MISMO TE CORTARÉ LA LENGUA MAÑANA AL AMANECER!

EL JEFE BLANDIA UN CUCHILLO JAMÁS VISTO POR THOR...

EL ARMA LISA Y BRILLANTE COMO LOS COLMILLOS DE LOS TIGRES DIENTE DE SABLE BRILLABA CON EL SOL DE LA TARDE. ¡EL CUCHILLO PODÍA TRINCHAR LO TODO!

ENCERRADO EN UNA CHOZA THOR PIENSA LARGO RATO EN ESE MARAVILLOSO CUCHILLO.

¡NI LAS PIEDRAS QUE TALLABA GRAO ERAN TAN TEMIBLES!

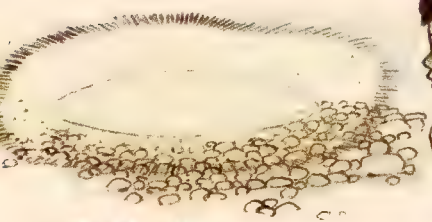
¡THOR QUIERES TENER ESE CUCHILLO!... ¡ANTES QUE EL LE CORTE LA LENGUA!...

LA JUVENTUD DEL CAUTIVO, TRANQUILIZABA SIN DUDA AL HOMBRE ENCARGADO DE SU VIGILANCIA, POR LO QUE NO TARDÓ EN ADORMECERSE...

SILENCIOSO COMO UNA SOMBRA, EL HIJO DE GRAO DA LARGOS PASOS... LA ALDEA ESTABA DORMIDA Y PODÍA FÁCILMENTE ESCABULLIRSE...
¡PERO EL CUCHILLO DE MARFIL LE OBSESIONABA!
¡SI EL JEFE QUIERE TOTURAR A THOR ES UN ENEMIGO. Y TOMAR EL ARMA DE UN ENEMIGO NO ES UN ROBO!
¡YA HABÍA ENCONTRADO EL CAMINO Y SE DIRIGIÓ HACIA LA GRAN CABAÑA RETENIENDO EL ALIENTO...
EL JEFE DEL CLAN DEL RÍO DORMÍA Y EL CUCHILLO ABROCHADO A SU CINTURA, RESPLANDECÍA BAJO EL RAYO DE LUNA...
¡CABELLOS ROJOS!... ¡ALERTA! ¡ALERTA!

CONCLUIRÁ

¿Qué son?
¿Artefactos terrestres supersecretos?
¿Naves procedentes de lejanos [illegible]?
NO



Te lo dirá

EL AMIGO DE LOS DISCOS VOLADORES

Desde la próxima semana en **Mampato**

Izquierda: Ptolomeo III modernizó el calendario egipcio. Derecha: Calendarios merovingio y gregoriano

por Maddalena Faludi

HISTORIA DE LOS MAS FAMOSOS AÑOS NUEVOS

Al echar una mirada hacia el futuro, miremos también hacia atrás, para recordar otros años nuevos que ya son historia.

¡FELIZ AÑO NUEVO! gritamos el 1º de enero. Pero . . . ¿habrán empezado todas las naciones, en todos los tiempos, un Año Nuevo el 1º de enero?

La respuesta será fácil de adivinar si pensamos que, a través de la historia, los pueblos han tenido diversos sistemas para subdividir el tiempo. Veamos algunos de ellos:

EVOLUCION DEL CALENDARIO

El calendario del antiguo Egipto contenía 365 días para el año. No se intercalaba ningún día en ningún año. Este calendario estuvo en uso desde la época predinástica hasta el período romano. En el año 238 a. C., Ptolomeo III corrigió el antiguo sistema de los egipcios. Más tarde, Julio César adoptó el sistema egipcio creando el **calendario juliano**, vigente hasta 1582, en que el Papa Gregorio XIII lo substituyó por el **calendario gregoriano**, eliminando, además, la diferencia de 10 días entre el año solar y el año del calendario juliano. Se estableció, también, que en adelante no serían bisiestos los años que no fueran divisibles por 400.

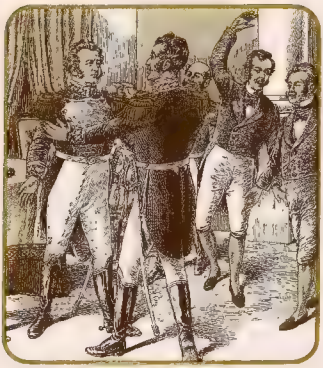
Una histórica modificación sufrió el calendario gregoriano en 1793 cuando, a raíz de la Revolución, la Convención Francesa aprobó el calendario revolucionario, que estuvo vigente hasta el 1º de enero de 1806.

El calendario más exacto del mundo fue el de los mayas, los cuales, gracias a minuciosas observaciones astronómicas, establecieron 18 meses de 20 días cada mes, a los que se sumaban 5 días complementarios.

Hoy, al iniciarse un nuevo año, recordemos algunos importantes hechos ocurridos, a través de la historia, en otros 1ºs. de enero:

1º DE ENERO DE 1502

"Si hay en este mundo algún paraíso terrestre, no debe estar muy lejos de este lugar", exclamó Américo Vespucio el 1º de enero de 1502



al divisar una bahía de ensueño. Era la bahía que luego se llamaría Río de Janeiro, y que el descubridor tomó al principio por la desembocadura de un río.

1º DE ENERO DE 1554

Los araucanos se habían levantado contra los españoles. Don Pedro de Valdivia, gobernador de Chile, salió a combatirlos con cincuenta jinetes bien armados. Millares de indios los cercaron en Tucapel, y los españoles pudieron resistir sólo las primeras embestidas. Luego, abrumados por el gran número de aborígenes y con muchas balas, fueron hechos prisioneros, incluyendo entre ellos a Valdivia. Dicen los historiadores que los indígenas le cortaron a éste los brazos con las conchas marinas que usaban como cuchillos, y que, después de asarlos, se los comieron en su presencia. Valdivia sobrevivió tres días sufriendo crueles torturas, y se señala el 1º de enero de 1554 como la fecha de su muerte.

1º DE ENERO DE 1801

Desde el Observatorio de Palermo, Piazzi descubrió el asteroide que recibió el número 1, y el nombre de "Ceres", al catalogarse definitivamente a estos astros.

1º DE ENERO DE 1804

Después de una sangrienta guerra que duró varios años, los negros de la colonia francesa Saint Dominque lograron arrojar a los franceses de la isla. En esta fecha el general negro Juan Jacobo Dessalines proclamó la independencia de Haití, nombre indígena que significa "tierra montañosa".

1º DE ENERO DE 1817

En esta fecha se constituye en Washington una sociedad para trasladar negros de América a las costas occidentales de Africa. De este hecho se desprende, realmente, la fundación de la República de Liberia.

1º DE ENERO DE 1818

"Chile . . . forma de hecho y por derecho un estado libre, independiente y soberano, que queda para siempre separado de la monarquía española". La fecha del 1º de enero de 1818 vive tanto en los anales de la historia como en el corazón de todos los chilenos. En ella el Padre de

Arriba: Don Bernardo O'Higgins después de promulgar la Declaración de Independencia.
Al centro: Signos zodiacales del antiguo calendario chino.
Abajo: Don Pedro de Valdivia conquista tierras nuevas.

la Patria, don Bernardo O'Higgins, señaló los conceptos de la Declaración de Independencia, y las palabras del histórico documento serán recordadas para siempre.

En este día se enarboló, por primera vez, solemnemente en Montevideo, el pabellón nacional uruguayo, el cual fue modificado el 11 de julio de 1830.

El presidente Lincoln de los Estados Unidos anuncia, en una vibrante proclamación, que, desde el 1º de enero de 1863, la Unión Norteamericana consideraba ciudadanos libres a todos los esclavos de los Estados disidentes, y que el Gobierno federal reconocía sus derechos.

En esta fecha se puso en vigencia el sistema métrico decimal en Chile, mientras que en Alemania su uso sólo se declararía obligatorio el 1º de enero de 1872. Egipto adoptó el sistema el 1º de enero de 1892, y Turquía el 1º de enero de 1934..

Gran discusión suscitó en 1900 el supuesto comienzo del siglo XX. No pocos opinaban que

Joyas en el cielo: los asteroides.

debía comenzar el 1º de enero de 1901. Sin embargo, otros argumentaban que el siglo 0 no había existido . . . Por fin se pusieron de acuerdo, y se celebró el 1º de enero de 1901 el comienzo del siglo actual.

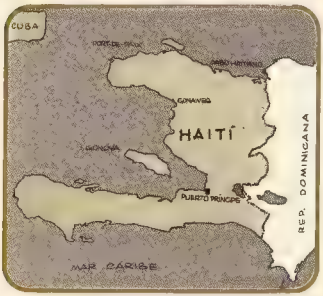
1º DE ENERO DE 1901

Australia se convierte en Estado Federal. Cien mil personas se congregaron en el Parque Centennial de Sidney para presenciar el juramento del primer gobernador del nuevo Estado.

Es costumbre, en el Tibet, que el día de Año Nuevo se enciendan hogueras por todas partes. En ellas los monjes queman sendas hojas de papel que llevan largas listas de los malos ratos, las penas y de todos los sufrimientos y pecados que les tocó vivir durante el año que se va. Así las llamas, en un abrir y cerrar de ojos, se devoran "al año que pasó con todos sus males", y así se puedá entrar tranquilos en el Año Nuevo.

¡. . . Que las llamas del año que pasó devoren todos los males, y que de ellas surja un Año Nuevo Feliz, les deseamos de todo corazón!

Legisladores que impusieron otro sistema de calendario durante la Revolución Francesa.



Mapa de Haiti.

Lincoln abolió la esclavitud en los Estados Unidos.

LOS FESTIVALES DE NIEVE

MONUMENTOS ESCULPIDOS DE NIEVE

Sapporo es la capital de Hokkaido, una de las islas norteñas más significantes. El apacible espectáculo del pintoresco vaivén de los pescadores y otros transeúntes sufre un cambio brusco a fines de enero cuando en Sapporo empiezan los febriles preparativos: el Festival de Nieve, que se celebra en febrero.
Los escultores improvisados trabajan durante muchas horas con temperaturas de 10 ó 15 grados bajo cero; al parecer, no sienten el frío con el calor del entusiasmo.

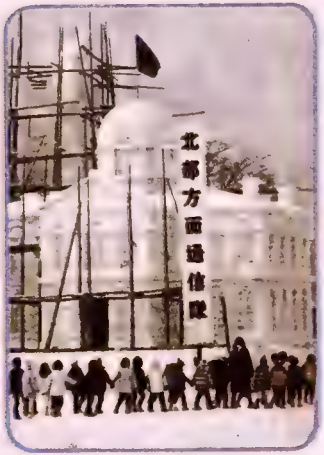
¿COMO SE ORIGINARON LOS FESTIVALES?

Todo comenzó en un invierno de 1950 cuando los habitantes de Sapporo, para aliviar los tediosos días de invierno, decidieron divertirse construyendo monos de nieve. El inesperado éxito de la exposición callejera les hizo repetir el Festival cada año. Actualmente cuentan con 4 millones de visitantes que acuden de todas las regiones de Japón para admirar las 150 ó 200 esculturas exhibidas.
A los japoneses les gusta modelar con frecuencia imágenes de deidades y de figuras legendarias, pero construyen también objetos profanos, como trenes, edificios, etc.

EL CLIMA COMO AGUAFIESTAS

El Festival tiene muchos riesgos: hace unos pocos años, una brusca subida de temperatura desfiguró los rasgos de los monumentos, y para colmo tuvieron que "importar" bloques de hielo para reparar los daños.
Muchos visitantes lamentan la corta duración de las bellísimas obras de arte. No así los japoneses, cuya filosofía recalca lo efímero de todo lo terrestre, trátese de una flor, gotas de lluvia, monumentos de nieve, o la misma vida humana.

M. F.

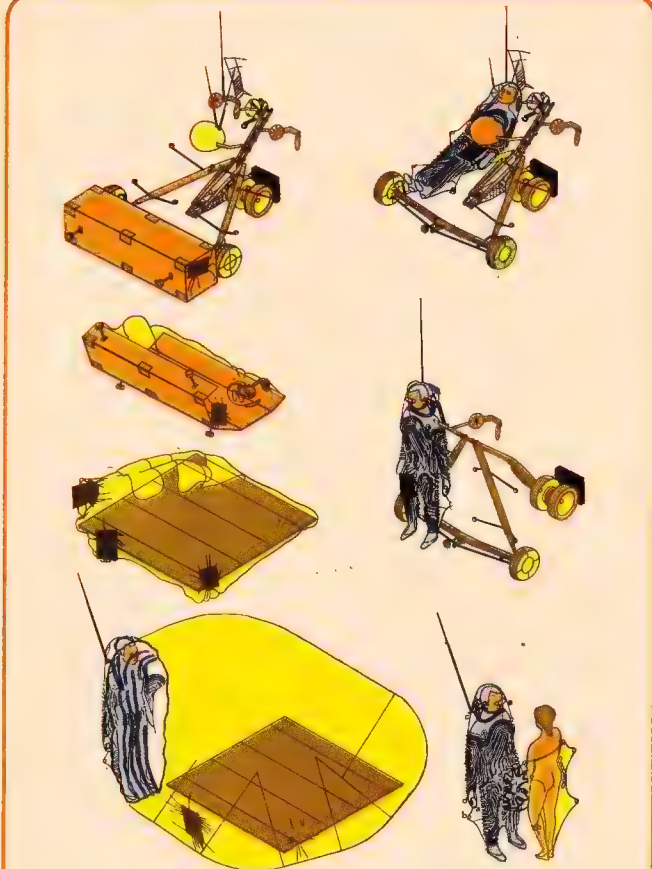


Izquierda: Un grupo de escolares admira el modelo del primer edificio gubernamental de Hokkaido, que fue erigido en 1869, de cemento; para el centenario de 1969 fue reconstruido con nieve. Derecha: La imagen feroz de Aizen-Myio-o, el dios de amor

Aporte de los japoneses a la Feria Mundial de 1970: un enorme pabellón compuesto por 24 tubos neumáticos. En la maqueta se puede apreciar el estanque de agua que aísla y protege su base.

¿Qué nos ofrece el próximo año?

Hemos llegado a una época en que los numerosos inventos están produciendo cambios importantes y seguirán produciéndolos en la manera de vivir de todos nosotros. El curso que van a seguir estos cambios y las consecuencias que acarrearán se traducen en tendencias. Pero una tendencia, por suerte, no es algo inevitable. Por eso debemos estudiarlas para poder promover aquellas que nos beneficiarán, y torcer el rumbo de aquellas que nos perjudicarán. Sólo en las últimas décadas nos hemos dado cuenta que posiblemente somos capaces de ejercer un control sobre nuestro propio desarrollo futuro. Anticipar lo que vendrá se ha convertido en una profesión que sirve para prepararnos y adaptarnos a este cambio continuo. Los futurólogos proponen diversos esquemas con los objetivos que se persiguen para que luego los individuos puedan escoger lo que quieren. Gracias a ellos ya no estaremos sometidos a un destino inexorable, pues sabremos que no hay un solo camino que seguir, sino muchas posibilidades. En los Estados Unidos la Corporación Rand, primero, y después el Instituto para el Futuro, han desarrollado una técnica complicada, el Método Delphi, destinada a preguntar a los expertos qué esperan descubrir y cuándo. A continuación veremos cuáles son algunos de los adelantos que ya se perfilan, y que están relacionados con el equipamiento humano.



Esta indumentaria hace las veces de una casa minúscula. El artefacto anexionado proporciona movimiento. Cada traje posee un medio de conectarse con un envoltorio o acoplarse a cualquier otro envoltorio. El hombre puede desprenderse de su atavío y dejarlo prendido en la parte exterior de la habitación inflada.

¿Qué les parece este nuevo ensayo de casa? Dentro de una sola habitación de 6 por 12 m. de superficie cabe la cúpula-dormitorio, la esfera-baño transparente, la mesa-cocina que penetra en el invernadero donde la familia misma cultiva las legumbres que consumirá, la lavadora automática, la pantalla de televisión de 2 por 3 m., el video-teléfono y el tablero de comando electrónico. Este último sirve para regular el clima interno, la instalación audio-visual, el riego automático, etc., y está unido a los centros de información (bibliotecas, cines, museos), de modo que en el momento deseado se recibe la imagen de algún cuadro o suceso proyectada sobre la gran pantalla televisora. La cabina sobre ruedas, provista de una capota para oscurecerla, permite aislarse cuando se reciben llamadas de larga distancia.

Nuevos modos de habitar

Artefactos que abren nuevas posibilidades

Ultimamente ha tomado cuerpo entre algunos arquitectos la idea de que todos los edificios deben ser diseñados de modo que duren sólo mientras presten utilidad.

El grupo francés "Utopía" ha traducido esta idea en una impresionante arquitectura basada en estructuras neumáticas donde las paredes, el piso, los muebles, uniones, revestimientos y aun el equipo mecánico se pueden inflar para ser desechados cuando se desee. Permite erigir una vivienda confortable y transportarla rápidamente, como también deshacerse de ella en el momento oportuno. Es susceptible de ser reemplazada en su totalidad o en alguno de sus elementos para ajustarse a la situación en cuanto ésta cambie, evitando de este modo la pérdida de actualidad a que están sujetas las estructuras más permanentes.

En Londres el grupo Archigram se ha destacado en proyectar atrevidas concepciones arquitectónicas futuristas. Desarrolló el concepto de la "ciudad enchufable", estructura básica a la que se conectan unidades en los lugares deseados, que pueden más tarde separarse y descartarse una vez que ya no sirvan. Esta vendría a ser una arquitectura únicamente de servicios (agua, electricidad, evacuación de desechos, comunicaciones, circulaciones), donde el consumidor puede elegir entre los diversos adelantos que le ofrece la industria y la tecnología para combinarlos a voluntad, aumentando así su libertad e independencia personal.

Los aparatos llamados "telequíricos" (palabra proveniente del griego que significa mano distante) desempeñarán papeles muy importantes en el campo industrial y militar, y se destinaron, en un comienzo, a manipular a distancia cosas tan peligrosas como material radiactivo. Su empleo ya se ha extendido para ayudar a los inválidos, hacer exploraciones en el mar y en el espacio exterior y trabajar en las fábricas. Un derivado de esta noción, el "exoesqueleto", fue desarrollado por el ejército norteamericano con el propósito de mover grandes explosivos sobre terreno escabroso. No sólo pueden estos artefactos telequíricos amplificar enormemente la fuerza humana: también están diseñados para caminar sobre obstáculos que detendrían a un tanque. Los brazos y piernas de la máquina son verdaderas extensiones de los del operador, y éste puede sentir el medio que lo rodea como si estuviera en contacto directo con él.

El perfeccionamiento del exoesqueleto y del traje con aire acondicionado —sumado a la habitación inflable y al concepto de conectar o enchufar— condujo a un audaz proyecto: la vivienda que es sólo un traje. ¡Qué gran partido podrían sacar de él los excursionistas y exploradores! ¡Las máquinas podrán ser capaces de sentir y responder inmediatamente a cualquier movimiento o impulso nervioso del ser humano! De esta manera se logrará poco a poco una estrecha interdependencia entre el hombre, su instrumento —la máquina— y su ámbito —la naturaleza—.

TE PITO O TE HENUA

(EL OMBLIGO DEL MUNDO)

A MEDIADOS DEL AÑO 1700 UN NAVIO ESPAÑOL SURCA LAS AGUAS DEL OCEANO PACIFICO, A LA ALTURA DE LA COSTA NORTE DE CHILE...

CAPITAN MORGAN, LA TRIPULACION ESTA INTRANQUILA... NOS HEMOS ADENTRADO MAS ALLA DE LO PREVISTO EN MEDIO DEL OCEANO...

¡DESDE QUE SALIMOS DEL PUERTO DE ARICA NO HEMOS AVISTADO NI UNA SOLA NAVE!... ¡NI MENOS INDICIOS DE ACERCARNOS A TIERRA FIRME!

AMIGOS MIOS, HAY QUE SEGUIR ADELANTE... ¡ES PRECISO CONTINUAR, A CUALQUIER PRECIO!...

¿Y QUE EXPLICACION DAREMOS A LA TRIPULACION...?

BIEN. A ESTAS ALTURAS YA LES PUEDO CONFIAR CUAL ES EL OBJETIVO DE ESTE LARGO VIAJE. HACE TIEMPO ATRAS SALVE LA VIDA A UN ANCIANO MONJE...

...DE UNO DE LOS MONASTERIOS DEL PERU. COMO AGRADECIMIENTO ME HIZO UNA CURIOSA REVELACION: QUE POR AQUI, EL MEDIO DEL PACIFICO, EXISTIA

...UN CONTINENTE QUE NADIE HA DESCUBIERTO TODAVIA: **EL CONTINENTE DE HIVA**... ¡Y ESO ES, JUSTAMENTE AMIGOS MIOS, LO QUE HEMOS VENIDO A BUSCAR!

¡¡EL CONTINENTE DE HIVA!! PERO, CAPITAN MORGAN, ESO ES UNA LEYENDA... CIENTOS DE AVENTUREROS TRATARON DE ENCONTRARLA, PERO TODOS FRACASARON Y MUCHOS PERDIERON LA VIDA EN EL INTENTO. ¡NADIE QUERRA CONTINUAR CON UD. CAPITAN EN CUANTO SEPAN QUE ES LO QUE BUSCA!

¡PUES LOS OBLIGAREMOS A SEGUIR CON NOSOTROS! AL PRINCIPIO YO NO CREI UNA PALABRA DE LO QUE EL MONJE ME DECIA, Y COMO VIO QUE DUDABA SACO UN EXTRAÑO PAQUETE.

...¡Y ESTO FUE LO QUE ME MOSTRO!!

OH!

FUE ARROJADA POR EL MAR EN UNA PLAYA, Y ENCONTRADA POR ESTE MONJE... ¡ESTA BELLÍSIMA Y MISTERIOSA FIGURA NOS PRUEBA LA EXISTENCIA DE TIERRAS DESCONOCIDAS... ¡INEXPLORADAS... MISTERIOSAS...
QUE PODRÍA SER LA DEL CONTINENTE DE HIVA... FIGURAS COMO ESTAS TENDRÍAN UN VALOR EXTRAORDINARIO...
Y SI REALMENTE EXISTE EL MISTERIOSO CONTINENTE DE HIVA... ¿CÓMO LO ENCONTRAREMOS EN LA INMENSIDAD DE ESTE OCÉANO?
LA TIERRA DE HIVA DEBERÍA ESTAR NO MÁS AL SUR DEL PARALELO SESENTA. FUERON LAS CORRIENTES MARINAS DE ESTA ZONA DEL MAR LAS QUE LANZARON A LA COSTA ESTA ESTATUILLA... ¡CONTINUAREMOS NAVEGANDO HACIA EL OESTE!
«¿Y QUE HAY DE LA TRIPULACIÓN, CAPITÁN MORGAN?
SUBIRÉ A HABLAR CON LA GENTE, Y LES CONVENCERÉ DE QUE HIVA EXISTE..
¡!
¿PERO «QUE SIGNIFICA ESTO»?, ¡VUELVAN A SUS PUESTOS! ¡ES UNA ORDEN!!
¡DEMASIADO TARDE PARA ÓRDENES, CAPITÁN! ¡ESTO ES UN MOTÍN!
¡POW
¡MALDITO ASESINO! ¡NO TENÍA NECESIDAD DE DISPARARLE! ¡AHORA VERÁN...
¡OTROS, CONTRAMAESTRE!! ¡AÚN ME QUEDA UNA BOLA!
NO CREO HABERLO HERIDO DE MUERTE, PERO SI ¡SI FUERA, NO NOS ESTORBARÍA CUANDO LOS ABANDONEMOS EN UN BOTE, ¡JA!
LA BOLA SOLO LE ROZÓ LA CABEZA.

Y ASÍ, MÁS TARDE
¡NO PUEDEN ABANDONARNOS ASÍ...! ¡¡MALDITOS BASTARDOS! ¡REGRESEN...!
¡ABANDONADOS EN MEDIO DEL OCEANO!
¡NO VOLVERÁN!, TENDREMOS QUE CONFIAR EN QUE ALGÚN BARCO NOS RESCATE...!
ESPEREMOS QUE ALGÚN BARCO SE ARRIESGUE POR ESTOS RUTAS... ¡ATENCIÓN! NOS APROXIMAMOS A UNA BRUMA!
¡LLEVAMOS HORAS REMANDO, CAPITÁN... CON ESTA BRUMA PERDEREMOS EL RUMBO...
PUEDE QUE ESTÁ NEBLINA ESCONDA ALGUNA ISLA QUE SERÍA NUESTRA SALVACIÓN... ¡REMEN CON PRECAUCIÓN, QUE NO SE VE MÁS ALLÁ DE LA PROA DEL BOTE...!
UN RUIDO PROFUNDO SALE DEL INTERIOR DE LA BRUMA.
¡¡?
¡¡¡UN REMOLINO!!! ¡REMEN!
¡¡¡REMEN CON TODAS SUS FUERZAS!!!

¡ES INUTIL, CAPITAN... ¡HEMOS SIDO ATROPADOS POR LA CORRIENTE!!
¡HAY QUE TRATAR DE VENCER LA FUERZA DE ESTE EMBUDO!! ¡REMEN CON FUERZA!!
EL CAPITAN MORGAN Y SUS HOMBRES LUCHAN DENODADAMENTE CONTRA LA FUERZA DEL FANTASTICO REMOLINO. PERO...
EL CAPITAN MORGAN ES ARRASTRADO HASTA LAS PROFUNDIDADES DEL OCEANO...
A MEDIDA QUE SE HUNDE MAS Y MAS EN LAS NEGRAS PROFUNDIDADES DEL MAR, EL TIEMPO PASA A TRAVES DE SU CUERPO Y LO TRANSPORTA A UNA DIMENSION DESCONOCIDA...
¡OH... M-MI CABEZA!... PERO ¿DONDE ESTOY? ¿QUE?
!?

de los mejores recuerdos del año que nos deja...

LA FIESTA DE LA PRIMAVERA

Reportaje gráfico de Carmen Ossa

Texto de Cecilia Eyzaguirre

La Fiesta de la Primavera es, sin lugar a dudas, uno de los recuerdos más lindos que nos dejó 1974. Un recuerdo lleno de color y entusiasmo: el de una fiesta que convirtió durante una semana a las calles de Chile entero en escenario de cantos, juegos y bailes; el de una fiesta que demostró al país que sus jóvenes ni son apáticos ni desanimados como se pensaba, sino alegres, optimistas y con mucho sentido de humor.

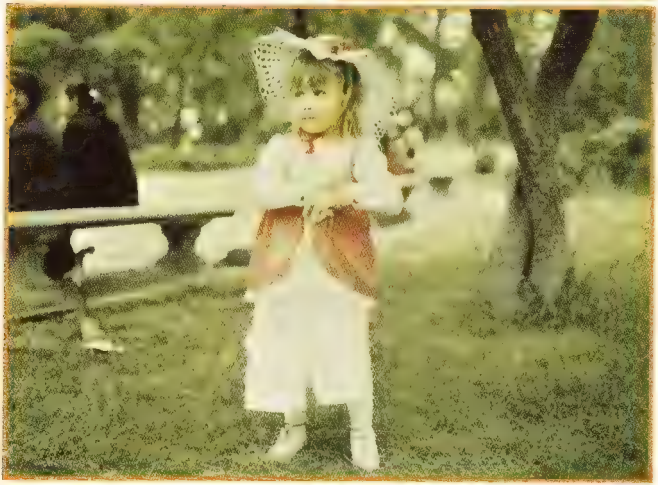
Fue una semana de brillo en los ojos, de sonrisa en los rostros, de flores y mariposas. Una semana en que miles y miles de

muchachos se dieron la mano en una ronda de auténtica amistad. Una semana en que se vivió una vida diferente.

La alegría se dejó sentir en todas partes. Los disfrazados invadieron todos los lugares: disfrazados en las calles, plazas y buses; disfrazados en los ascensores, en el dentista, en los supermercados; disfrazados a la vuelta de la esquina, y también más allá, recordándonos a cada paso que una nueva primavera había llegado. Hacía muchos años que nuestro país no tenía una experiencia como ésta. Por eso, para la gran mayoría de los participantes, esto constituía algo nunca visto. Nuestros abuelos sí recordaban con nostalgia que en su época hubo fiestas similares organizadas por la FECH, por allá por los años 20. Tal vez la última que entusiasmó a los chilenos fue la del año 50: se logró atraer a cien mil personas disfrazadas al centro de Santiago, y más de 300 carros alegóri-

cos desfilaron por la Alameda repartiendo humor. Después de ésta parece como si un largo invierno se hubiera apoderado de nuestros ánimos, invierno que duraría más de 20 años. Pero ahora la primavera ha vuelto a nacer con todo el vigor de antes.

En un esfuerzo gigantesco, digno de aplausos, la Secretaría Nacional de la Juventud organizó esta fiesta que abarcó a toda la juventud desde Arica a Punta Arenas. Comenzó el lunes 21 de octubre cuando una cantidad increíble de jóvenes disfrazados irrumpió en las calles en busca de una mariposa. Luego siguieron otras actividades que duraron toda la semana: elección de reinas, ferias artesanales, "shows" al aire libre, farándula en dos ruedas (en bicicleta), competencias deportivas, campeonatos de baile, cantos, concursos de dibujos, juegos a la chilena, circo, paseo del 900 con bandas de



música y coches de la época, desfile de carros alegóricos, comparsas, bailes de fantasía, veladas bufas y cientos de otras cosas, que culminaron en diferentes ceremonias de Acción de Gracia el domingo 27.

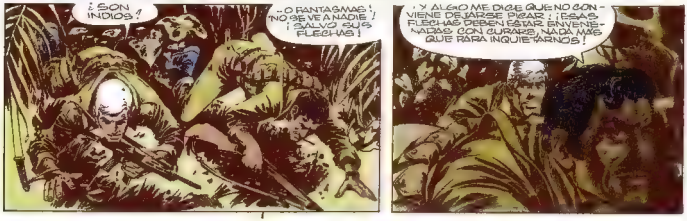
Fueron días fantásticos. Era como estar metido en un libro de cuentos: gitanas que conversaban con conejos, aldeanas de la mano de fantasmas, piratas con princesas, vikingos que tomaban té con astronautas, buques que navegaban en plena calle. Muchos participaron activamente; otros miraban con los ojos abiertos de par en par, tampoco faltaron las personas "graves" que encontraban que todo esto era un absurdo. Pero la mayoría gozó disfrazándose de cualquier cosa. Algunos recurrieron a los viejos baúles de las abuelas; otros no necesitaron más que su entusiasmo y una buena dosis de imaginación para transformarse en algo divertido. Tal vez lo más típico fue disfrazarse de "na' que ver", o sea, de algo que no tenía ni pies ni cabeza. Bastaban un sombrero alón, una falda vistosa, un par de zapatos grandotes, un paraguas, y la cara pintada con flores, para sentirse realizado.

Recuerdos lindos que MAMPATO revive a través de estas páginas. Recuerdos que nos traen a la memoria algo muy importante: la primavera no es sólo una estación del año que realiza ciertos cambios en la naturaleza. Primavera es también una actitud que se manifiesta en los corazones de quienes no han perdido la capacidad de renacer, de amar, de asombrarse ante las cosas simples. Primavera es despertar cada día entusiasmado: es tener la fuerza vital de la savia que hace brotar vida de lo que parecía muerto.

Ese espíritu, que se dejó ver en esta Fiesta de la Primavera, ojalá viva en nosotros durante todo este nuevo años.

comando CAIMAN

AL DESCENDER EN PARACAIDAS EN MEDIO DE LA JUNGLA, TEXAS SUFRE GRAVES FRACTURAS. BRUNO DECIDE ACAMPAR AHÍ MISMO Y PARTE CON GAUCHO A RECONOCER LOS ALREDEDORES.



¡GAUCHO, CONDUJE AL COMANDO AL DESASTRE! ¡Y POR NADA! TAMPOCO TENDREMOS TIEMPO DE COMENZAR LAS BÚSQUEDAS EN FORMA SERIA! ¡ESTO ES UNA CATÁSTROFE!
¡VAMOS, HOMBRE! NO ME HARÁ CREER QUE LOS COMPAÑEROS SE DEJARON LIQUIDAR DE ESA MANERA...
OLVIDAS LAS HERIDAS DE BIG BOY Y DE TEXAS...
¡PERO WHIP Y BILLY ESTABAN BIEN! Y NO CREO QUE UN EJÉRCITO DE INDIOS LOS HAYA ASUSTADO.
QUIZÁS, BILLY ESTÁ BIEN ENTRENADO, PERO ESTA ES EN REALIDAD SU PRIMERA MISIÓN, Y...
¡CARAMBA!
¡TENEMOS UNA NUEVA VISITA!
PERO ALGO CRUJIÓ POR AHÍ... Y NO CREO QUE SEA UNA RAMA MUERTA!
CRUJIÓ... COMO UN DISPARO, O...??
¿O COMO UN LÁTIGO?
¡DÉJESE DE FANTASÍAS CAPITÁN! SI LOS MUCHACHOS DEL FRENTE SON ASTUTOS, PUDIERON HABER TENIDO LA IDEA, DE ATRAERNOS CON LA TRAMPA DE WHIP...
ES POCO PROBABLE NOS PODRÍAN HABER VISTO AL INSTANTE YA PODRÍAN TENERNOS EN SU PODER, SI QUISIERAN
SIN EMBARGO, NADA.
¡SÍ! POR AHÍ... SE ESCUCHA UN CIERTO JADEO...
TIENE RAZÓN TAMBIÉN YO ESCUCHO ALGO CUIDADO, DEBE SER POR
!!

¡ESTO ESTÁ FIRMADO! ¡HAY SÓLO UNA PERSONA QUE PUEDE HACER UNA COSA ASÍ!
¡WHIP! ¡DATE PRISA! ¡QUIERO TENER A ESTE HOMBRE VIVO!
A SUS ÓRDENES MI CAPITÁN! ¡RECOJA EL BULTO!
¡ESTE POBRE QUEDARÁ TODA LA VIDA CON LA MANZANA DE ADÁN EN FORMA DE CACAHUETE! PERO AÚN ESTÁ CON VIDA.
WHIP! ¿SE ENCUENTRA BIEN?
¡CARAMBA. NOS PUSO LOS NERVIOS DE PUNTA ¿QUÉ HA PASADO? ¿DÓNDE ESTÁN LOS OTROS?
SE LOS LLEVARON LOS PEQUEÑOS COMPAÑEROS DE ESTE GRACIOSO NATURISTA! ¡YA LE EXPLICARÉ!
¡EL ATAQUE ESTABA PREPARADO! NOS CERCARON RÁPIDAMENTE... NO PUDIMOS ESQUIVAR AL ENEMIGO... ENTONCES BIG-BOY TOMÓ EL MANDO, ME ORDENÓ TREPAR A LOS ÁRBOLES... NECESITABAN A ALGUIEN PARA RESTABLECER EL CONTACTO CON USTED...
DESPUÉS DE VER A ESTE ESPECIMEN ME PARECE QUE LA TRIBU NO DEBE SER MUY DÓCIL ¿QUÉ SUERTE CORRERÁN LOS PRISIONEROS?
TRANQUILÍCESE
ESOS SALVAJES SON BASTANTE EVOLUCIONADOS CAPITÁN BRAZIL INCLUSO CREO QUE DEBEN CONOCER LA TELEVISIÓN
¡QUÉ!
ELLOS FORMAN SÓLO EL GRUESO DE LA TROPA. SUS OFICIALES ERAN TAN BLANCOS DE PIEL QUE DEBEN TENER EL ALMA NEGRA. LES APUESTO UNA SESIÓN GRATIS DE CIRCO, A QUE NUESTROS AMIGOS FUERON CAPTURADOS, POR AQUELLOS QUE HEMOS VENIDO A BUSCAR AQUÍ!
24

¿BONITA MÁSCARA, NO ? NO ME HARÁS CREER QUE IGNORAS NUESTRO IDIOMA .. TIENES UNOS OJOS MUY EXPRESIVOS .. DEBES SER MUY HABLADOR
NO CABE NINGUNA DUDA, ENCONTRÉ UNA BOLSA QUE ESCAPÓ DE LA MASACRE ..
QUIERE DECIR QUE LOS HOMBRES BLANCOS COMANDABAN EL EQUIPO... POR OTRO LADO, SI TU TRIBU LES PERMITIÓ INSTALAR UN EMISOR EN EL SECTOR LOCALIZADO, FORZOSAMENTE DEBE HABER HABIDO NEGOCIACIÓN ENTRE USTEDES ...
¿ ENTONCES ? ¿ DÓNDE ESTÁ LA BASE ? ¿EL CAMPO? EL LUGAR DONDE HAN LLEVADO A MIS AMIGOS? ¡AH !
¡ NO HAY NADA QUE HACER !
¡ESTÁ BIEN, NO HAY MÁS REMEDIO QUE TRATARLO DE LA MISMA FORMA !
NO COMPRENDO...
¿CÓMO CAPITÁN ? ¿IGNORA LA RECETA DE LA CARPA DEL CONFESOR ? ¡ES MI ESPECIALIDAD .
PENSÉ UN TIEMPO EN HACERME COCINERO. TENGO MUCHAS CONDICIONES. VEAMOS: SUPONGAMOS QUE ÉSTE SEA EL PESCADO... USTED LOCALIZA ANTES QUE NADA EL PUNTO DE PARTIDA . AQUÍ JUSTO, DETRÁS DE LAS BRANQUIAS...
UNO, DOS, HOP: ¡ GAUCHO, DERECHO, ATENCIÓN. NECESITO MUCHA PRECISIÓN!
A TU "CARPA" NÚMERO DOS SE LE HAN DADO VUELTA LOS OJOS, SIGUIENDO TU DEMOSTRACIÓN.
¡GAUCHO DE TODOS LOS TRUCOS HIPÓCRITAS QUE TE HE VISTO UTILIZAR, SIN DUDA ESTE ES EL MEJOR ..
¡SÍ, PERO CUANDO DESPIERTE, USTED LO ESCUCHARÁ HABLAR CAPITÁN ! Y NO DEJARÁ DE HABLAR 'GARAMBA' ¡¡JA, ¡¡JA!¡JA!
NO HAY QUE DARLE TIEMPO A ESTE SUJETO PARA QUE SE DEBILITE... RÁPIDAMENTE HAY QUE HACER UNA INCISIÓN ACÁ Y ALLÁ PARA INSERTAR EL TOMILLO Y EL LAUREL ... USTEDES ADVERTIRÁN QUE LA CARPA NO SE INMUTA ...
¡ LOS COCINEROS SON PELIGROSOS VERDUGOS !
¡SÍ, PERO QUÉ ARTISTAS ! ¡AH! AHORA HAY QUE ECHAR ESTO AL AGUA CALIENTE, Y...
¡TERMINA CON ESO, CHEF DE COCINA ! NECESITARÉ ESA AGUA ...
25

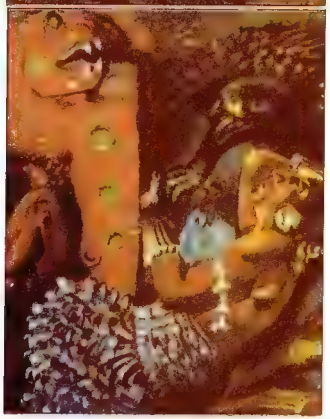
CONTINUARÁ

por Isabel Allende

LA VIEJA MACHI

(Cuento del sur de Chile)

Susana entró a la choza y vio las cosas que allí guardaba la bruja.



Arriba: La machi le clavó sus ojillos azules como dos lanzas heladas.
Abajo: Aparecieron fantasmas y monstruos horribles que la amenazaban.

En los campos del sur de Chile, allá donde llueve invierno y verano, todo el mundo ha oído hablar de las machis. Son unas sabias mujeres que tienen extraños conocimientos y a veces también tienen poderes que les permiten curar las enfermedades del cuerpo y los tormentos del alma. La sabiduría de las machis debe ser usada para hacer el bien, pero algunas veces el mal se apodera de ellas, y entonces pueden ser realmente temibles. Es lo que sucedió con Tegualda, y ésta es la historia que de ella se cuenta en la región.

Dicen que al principio Tegualda era una buena machi. Había aprendido todo lo que sabía de su madre y de su abuela, que eran curanderas, comadronas y brujas. Conocía los poderes de las yerbas, sabía interpretar los vientos y leía las enfermedades en los ojos y en el olor de la gente. Su madre era de raza araucana, pero su padre descendía de alemanes, y eso le había dado las facciones y el color de los indios mapuches, pero los ojos azules de los arios. La gente acudía a consultarla cada vez que había una enfermedad, un problema familiar o amoroso, un pleito, un negocio o cualquier otro asunto en el que Tegualda pudiera ayudar. Esto le dio gran vanidad, y poco a poco empezó a sentirse tan poderosa como un ángel o como un diablo. Creyó que podía manejar a su antojo las fuerzas de la naturaleza y torcer los destinos de las personas. Casi sin darse cuenta su magia blanca fue transformándose en magia negra, y con el tiempo la gente, en vez de respetarla, comenzó a temerla. Ya no acudían a visitarla para pedirle consejos, sino para comprarle filtros de amor, venenos, yerbas para hacer daño y lagartijas secas para el mal de ojo. La machi envejeció sola, cada vez más temida por todo el mundo, aislada del pueblo. A su paso todos se apartaban y los perros, asustados, aullaban como lobos. Encerrada en su choza, vivía rumiando odios.

No muy lejos de la choza de Tegualda vivía una familia de campesinos que tenía una hija de quince años llamada Susana. Era una muchacha alegre y generosa que había oído hablar de la machi, y no la temía. Por el contrario, le tenía lástima, y pensaba que era una pobre vieja un poco loca y bastante sola que necesitaba una amiga. Así es que cuando la veía a lo lejos la saludaba a gritos, pero la vieja jamás contestaba.

Una tarde Susana salió a buscar un ternero que se había perdido en los cerros. Cayó lentamente la noche y sopló el viento que anuncia las lluvias. Susana echó a correr en dirección a su casa esperando llegar antes que se desencadenara la tormenta; pero los primeros goterones le mojaron la nariz cuando todavía estaba bastante lejos. Entonces divisó la silueta de la ruca de la machi recortada contra el cielo gris, y sin vacilar corrió hacia allá para refugiarse hasta que amainara la lluvia.

Cuando Susana llegó a la choza golpeó la puerta, pero no obtuvo respuesta. La empujó y entró algo asustada. Adentro reinaba la oscuridad. A tientas encontró una vela y la encendió. El interior de la casa de la machi era siniestro, pero Susana no se dejó espantar por los bichos disecados, las yerbas fétidas y el viento que soplaba entre las vigas

—¡Señora!, ¡señora Tegualda, —llamó la niña, pero nadie respondió.

Susana decidió esperar y se sentó junto a una estufa donde crepitaban unas brasas encendidas. Apoyó la vela en una mesa y se puso a calentar un poco de

agua para preparar una taza de té porque hacía frío, pensando que eso no podría molestar a la dueña de casa. Estaba esperando que hirviera la tetera cuando apareció a sus espaldas el rostro surcado de arrugas de la vieja machi. Susana se levantó sobresaltada.

—Perdone, señora... —murmuró—. Estoy muy lejos de mi casa, y como hay tormenta... pensé que podría pasar a visitarla.

Tegualda la miró en silencio durante largos segundos y sus ojillos azules parecieron traspasar a la muchacha como dos lanzas heladas. En ese instante silbó la tetera y Susana se estremeció.

—Pensaba... pensaba preparar una taza de té... si no le molesta —balbució la jovencita.

La machi no dijo nada. Tomó un jarro, echó dentro unas hojas parecidas al té y vertió encima un chorro de agua hirviendo. Luego pasó el jarro a Susana, que no se atrevió a rechazarlo, y lo bebió lentamente sin levantar la vista del suelo. No había terminado de beber la infusión cuando sintió que el mundo daba vueltas a su alrededor y una terrible risa de bruja se estrellaba en sus oídos. La joven dio un grito y cayó al suelo.

A su alrededor Susana empezó a ver sombras que surgían de los rincones y se acercaban amenazadoramente. Eran siluetas de antiguos guerreros indios, eran pájaros emplumados como los cóndores que vuelan sobre la cordillera, eran feroces pumas de ojitos malignos que se abalanzaban sobre ella con las fauces abiertas. Oyó la voz de la machi que parecía venir desde muy lejos:

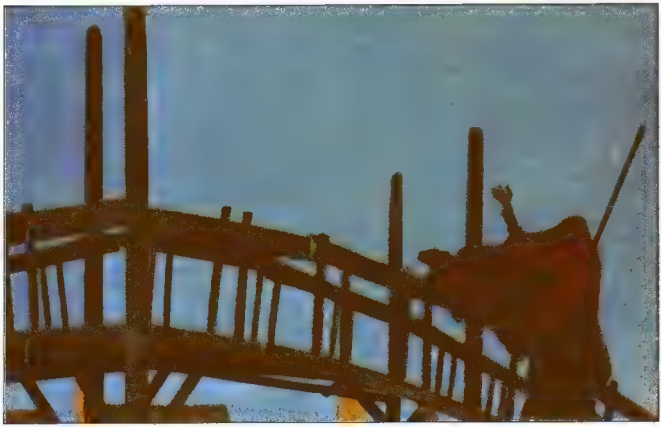
—¡Muchacha atrevida! ¡Has entrado a mi casa! ¡Ahora morirás y tu alma se retorcerá para siempre entre los demonios del infierno!

Espantada, Susana creyó, por un instante, que realmente estaba muerta y que esas figuras horrendas eran diablos del infierno; pero luchó contra su miedo y comprendió que el poder de la machi estaba en la yerba que le había hecho beber. Recordó vagamente que había oído hablar de las yerbas que pueden transtornar la mente, y reuniendo las últimas briznas de voluntad que aún tenía, decidió escapar de ahí de cualquier forma. Con dificultad se puso en pie y tambaleándose buscó a tientas la puerta de la choza, cerrando los ojos para no ver las sombras feroces que la acosaban por todos lados. A tropezones, luchando contra su propio miedo, Susana huyó de la choza maldita y corrió bajo la lluvia en dirección a su hogar.

La vieja Tegualda corrió detrás de ella lo más rápido que le permitían sus piernas torcidas. Susana atravesó el puente sobre el río, y la machi la persiguió implacablemente, agitando su bastón en el aire.

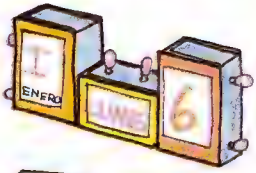
Las fuerzas de la muchacha, debilitadas por la infusión que había bebido y por el miedo, estaban a punto de fallarle. En ese momento un relámpago cruzó el cielo iluminando la noche, y un grito terrible acalló el rugir del viento. Susana se volvió justo a tiempo para ver que el rayo había alcanzado a la vieja machi, carbonizándola en un instante. La joven cayó al suelo inconsciente.

Al día siguiente, cuando los padres de Susana encontraron a su hija empapada por la lluvia y llorando de miedo, pero sana y salva, vieron que en el sitio donde había muerto la vieja Tegualda se alzaba el árbol sagrado del canelo completamente quemado. Todavía hoy, después de cincuenta años, el canelo está en el mismo sitio, marcando donde desapareció la machi.

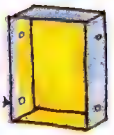


Cruzó el puente, agitando el bastón en el aire.

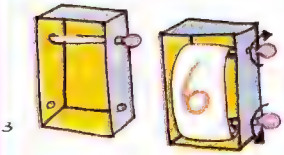
Calendario de mesa

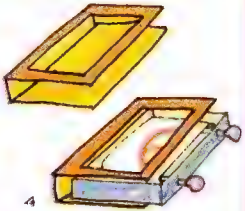


1. Corta 3 tiras de papel blanco de 2,5 cm. de ancho y bien largas. A una de ellas le pones los meses del año. a otra los días de la semana y a la más larga números del 1 al 31.



2. Toma una caja de fósforos y ábrele con un punzón 4 hoyitos. 2 a cada lado.





3. En seguida, mete un fósforo por uno de los hoyitos y pega en él la punta de una de las tiras de papel. Enróllala dando vuelta el fósforo. Luego, mete otro fósforo por el hoyito de abajo y pega en él el extremo final de la tira.

4. Toma la tapa de la caja de fósforos, corta uno de sus costados y ábrele una ventanita. Introduce la caja antes preparada en la tapa y pégala a ésta con cola fría. Haz lo mismo con las otras dos cajas. Píntalas de diferentes colores y pégalas una con otra. Al dar vuelta los fósforos irás ubicando los meses, días y fechas del año.

¿a qué jugamos?

Seguramente ya estás preparando tu equipaje para partir de vacaciones. ¿Qué te parece si, junto con llevar lo necesario, llevas también algunas ideas para que tus días de descanso sean aún más entretenidos? A través de estas páginas, MAMPATO te irá entregando semanalmente algunos juegos que puedes jugar tanto en el campo como en la playa, o incluso en las plazas o barrios de tu ciudad. Organiza un grupo de amigos y . . . ¡a divertirte!

CACERIA DEL ZORRO

Se juega entre por lo menos 5 niños: 1 zorro, 1 cronometrador, 1 juez, y 2 cazadores. Puede hacerse a caballo, en bicicleta o a pie, y necesitas tener: papel de diario cortado en trocitos, una bolsa plástica, un pedacito de tiza y un reloj.

Procedimiento: Se sortea entre los participantes quienes serán: el zorro, el cronometrador y el juez. El resto serán los cazadores. Una vez sorteado el papel de cada uno, se da al zorro 15 minutos de ventaja para esconderse. El zorro parte llevando consigo una bolsa plástica llena con papeles de diarios picados, los que va tirando a su paso como pista. Lo entretenido es que el zorro deje dos pistas para confundir a los cazadores: una verdadera y otra falsa. La pista falsa terminará en nada; en cambio la verdadera terminará en un círculo grande, que el zorro habrá hecho con el trozo de tiza. En este círculo se colocará el juez (que ha partido junto con el zorro) para controlar que el juego se desarrolle en orden. Una vez hecho el círculo, el zorro deberá esconderse por sus alrededores, de manera que, desde el círculo, pueda ser visto.

Pasado los 15 minutos de ventaja,

CACERIA DEL ZORRO.

los cazadores salen en busca del zorro. Estos tendrán un plazo de 30 minutos para encontrarlo. Si al cabo de este tiempo no lo encuentran, el zorro se habrá salvado. Habrá confusión: los que partieron por la pista falsa, perderán gran parte de su tiempo; en cambio, los que llegaron al círculo, deberán buscar al zorro por sus alrededores.

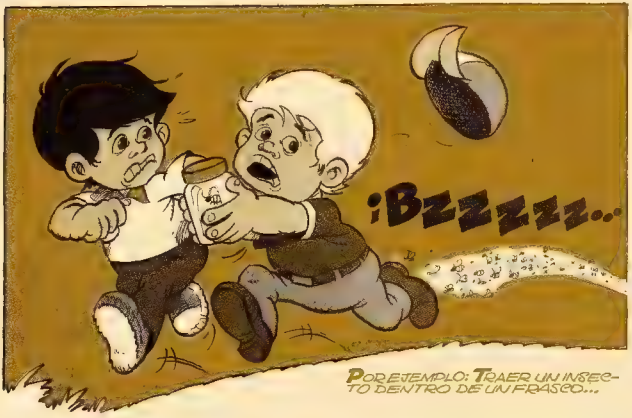
El primero que lo aviste gritará: "¡ZORRO!", a lo cual el Zorro responderá gritando el nombre del cazador que lo vio, y partirá corriendo hacia el punto de partida. Sólo el cazador nombrado tiene derecho a persequir al Zorro. Si el Zorro llega al punto de partida sin ser capturado se habrá salvado; si por el contrario, el cazador le da alcance, entonces el pobre Zorro habrá perdido su libertad.

GYMKANA

Se juega entre varios niños emparejados de a dos. Una de las parejas hará el papel de jueces y organizadores del juego, las otras serán los equipos que competirán activamente. El juego consiste en cumplir un número determinado de pruebas en el menor tiempo posible. Gana el equipo que primero cumpla **todas** las pruebas de acuerdo a las instrucciones dadas. No ganará, por lo tanto, aquel que, aun llegando primero, llegue con las pruebas incompletas.

La gymkana puede jugarse a caballo, en bicicleta o a pie.

Procedimiento: Se sortea cuál será la pareja que hará el papel de jueces y organizadores. Estos jueces, que son de: partida, llegada y verificación de cada prueba, estarán situados en un lugar determinado. Antes de comenzar el juego los jueces se juntarán a deliberar sobre cuáles serán las pruebas que los equipos deberán realizar. Estas pruebas pueden ser, por ejemplo: traer un insecto dentro de un frasco; buscar en la Guía de Teléfonos la dirección de alguien determinado; traer un huevo frito en una paila; presentarse disfrazados de cualquier cosa, etc. Una vez hecha la lista de pruebas (más o menos unas 10), los jueces la entregarán en un sobre a cada una de las parejas participantes.



TABLERO GIMKANA.

	PRUEBAS									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
VERDE			X							
AZUL										
ROJO	X				X					
NEGRO										
BLANCO									X	

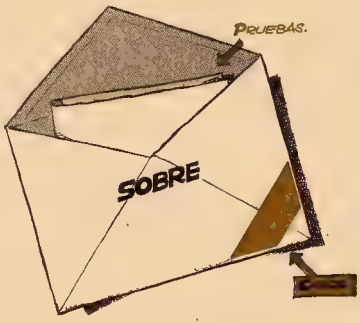
Para llevar el control sobre la marcha del juego, los jueces harán, en cartulina, un tablero que colocarán a la vista de todos. En este tablero estarán indicadas las parejas participantes (a las cuales, junto con entregarles el sobre con las pruebas se les habrá asignado un color) según su color, y las pruebas enumeradas del 1 al 10. Así, cuando las parejas lleguen ante los jueces con alguna prueba cumplida, éstos marcarán una X en el lugar preciso del tablero, para indicar que esa prueba ya ha sido cumplida.

Al comenzar el juego, los jueces entregan a cada pareja el sobre que contiene las pruebas. El color de cada equipo estará pintado en una esquina del sobre. Nadie podrá abrir el sobre hasta que los jueces den la orden.

El primer equipo que complete todas las pruebas en **forma correcta** gana el juego.

Es bueno que siempre haya un premio de estímulo para los ganadores, que puede ser: un chocolate, una cajita de chicles, una revista, etc.

La próxima semana te entregaremos más ideas para que lo pases muy bien en estas vacaciones. **¡No te las pierdas!** ●



ajedrez

¿qué jugarías?

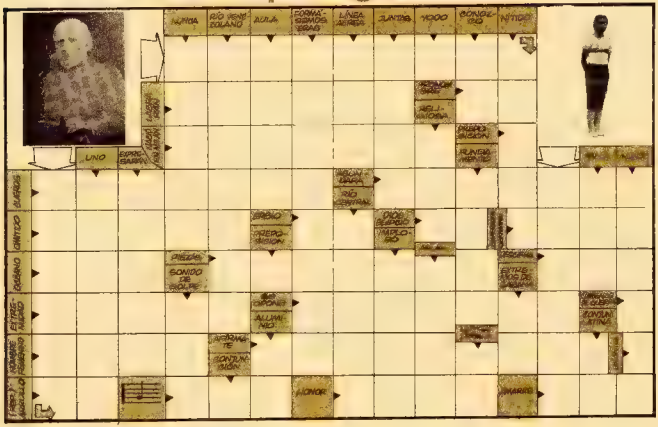
En la siguiente posición (Antunac - Blackstock, Londres, 1973) les corresponde jugar a las blancas. Aparentemente a éstas no les queda otro remedio que cambiar las damas, y luego de tomar con su alfil el peón del flanco de la dama, luchar para equilibrar la desventaja material.

DIAGRAMA 7

Pero la varita mágica de la diosa Caissa toca a las blancas, y éstas rematan la partida con...

Envíanos tu solución. En el próximo número iniciaremos un concurso de problemas y finales, con premios.

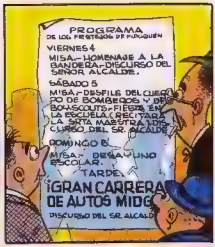
mampatograma

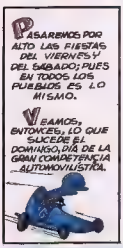


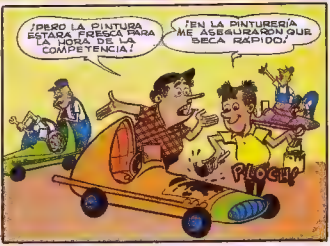
MÁXIMO CHAMBONIEZ En:

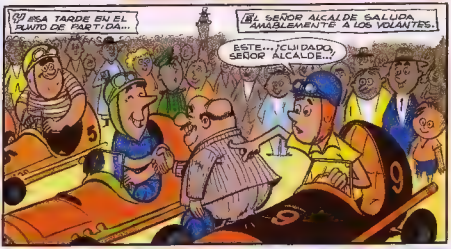
¡OTRA VEZ LOS MIDGETS!

por el TREMO LOBOS









¡PARTIERON!
POR SUPUESTO ES EL SEÑOR ALCALDE QUIEN DA LA SEÑAL DE PARTIDA.
¡BRROOMM
¡A-AYY!
¿QUÉ TE PASÓ?
¡SE ME PEGARON LOS DEDOS EN LA PINTURA FRESCA DEL AUTO DE ESE ESTÚPIDO! ¡ME SACÓ CASI TODA LA PIEL!
¡GRRR!
¡ESTA CARRERA ES MÍA! ¡SEGURO!
¡JE, JE! ¡PRIMERA VUELTA Y YA PASÉ A DOS!
¡CORRE, TORTUGA!
ZUUM
¡BRAVO!
¡YA VOY EN EL QUINTO LUGAR!
¡VAYA! ¡ESTÁ EMPEZANDO A LLOVER!
¡ESTO ES UN VERDADERO DILUVIO!
LOS OTROS VOLANTES CORREN CON MÁS PRUDENCIA AHORA.
¡LA PISTA SE PONE RESBALADIZA! ¡BAJARÉ LA VELOCIDAD!
¡CALLUMS!
¡APROVECHARÉ QUE TIENEN MIEDO A PATINAR Y...
¡SACARÉ MÁS VENTAJA!
¡BARRUOMMM
¡CARAMBA!
¡TENÍAN RAZÓN! ¡LLEVO MUCHA VELOCIDAD PARA TOMAR SIN PELIGRO ESA CURVA!

¡PATINO!
¡CRUUCH!
LAS PERSONALIDADES DE PIDUQUIÉN...
¡O QUIÉDE MAREADO!
¡PLOCH!
EL SEÑOR ALCALDE VA TRINA DE RABIA.
¡NO TIENE IMPORTANCIA! ¡JE,JE! ¡MALDITO SEA!
¡Y SIGUE LA CARRERA!
¡ME SALVÉ DE VOLCAR Y GANÉ DOS LUGARES! ¡VOY TERCERO!
EN ESE MOMENTO, OTRO VOLANTE PATINA Y..
¡CH!
¡BAM!
EL PILOTO SALE ILESO.
SE DESPRENDE UN NEUMÁTICO, QUE RUEDA HACIA LA PISTA.
¡DIABLOS! ¡VOY A CHOCAR CON ESE NEUMÁTICO!
¡BOMP!
¡BAMP! ¡BOF!
¡LO CONTROLÉ! ¡QUÉ MUÑECA TENGO!
PERO CHAMBÓNEZ NO SABE QUE CON EL BARQUINAZO SE ROMPIÓ EL ESTANQUE DE LA BENCINA...

VA DEJANDO EL REGUERO...
¡VEN?
¡JA,JA! ¡VOY SEGUNDO Y FALTA UNA VUELTA!
¡QUÉ SUERTE LA MÍA!
¡EL QUE IBA ADELANTE SE ESTRELLÓ!
¡AHORA VOY PRIMERO!
LA BENCINA ARDIENDO CORRE...
QUE ENCIENDE LA HUELLA INFLAMABLE DEL ALITO DE MAXIMO.
¡GANÉ!
¡BAH! PENSAR QUE TENGO QUE DARLE EL PREMIO A ESE ANIMAL!
¡CUIDADO!
¿CUIDADO...QUÉ?
BONG!
¡SR. SEÑOR ALCALDE! ¿ME DA LA COPITA?
¿TU COPA?
¡TOMA!
¿QUIERES TU COPA?
¡AQUÍ ESTA TU COPA!
¡BONG!
¡BONG!
¡BONG!
¡BONG!
¡P-PERO, SEÑOR ALCALDE! ¡CALMA!
Fin

GIMNASIA CONTANDO CUENTOS

Contando cuentos también es posible mantener una buena salud y un adecuado estado físico

Sabemos que para todas las edades, a partir de los tres meses, treinta minutos diarios de gimnasia son importantísimos. Cuando los niños ya pueden hacer los ejercicios por sí solos (alrededor de los tres años), la motivación que los lleve a ejercitar su cuerpo puede ser diversa. La más entretenida, y que ha dado excelentes resultados, es a través de un cuento inventado por el profesor o por la mamá.

En el cuento van apareciendo personajes humanos o animales con características que los niños deben imitar a través de movimientos de su cuerpo.

El trabajo puede hacerse en colchonetas, encima de

1

1 Un poco de 'pataleo' para soltar los músculos. Sobre las colchonetas, [illegible] hacen la [illegible] y otros [illegible]tos que fortalecen las piernas

2. Comienza el cuento. Estamos en la tierra de los gigantes. Los niños dan de zancadas y caminan en puntillas.
3. Hemos llegado al país de los enanos hay que doblar las piernas y caminar a pasos breves.
4. Una súbita orden y los enanos se han dormido. Un brinco rápido al suelo prueba los reflejos de los niños.
5. Han aparecido las ranas en el agua. Los niños deben imitar a las ranitas: mover los pies como lo hacen ellas.

2

3

la cama o directamente en el suelo. La colchoneta es importante para los abdominales (sentarse abrazando las rodillas), los dorsales (extender al mismo tiempo la cabeza y las piernas apoyados en el abdomen) y especialmente para las volteretas.

EL CUENTO

Hemos soltado las piernas y hemos hecho "la bicicleta" (de espaldas en la colchoneta, los niños mueven las piernas como pedaleando), y de pronto llegamos al país de los gigantes. Los gigantes caminan a grandes zancadas: hay que ponerse en puntillas porque son muy altos, y los brazos se levantan. Así se ejercitan los músculos de las piernas.

Los gigantes se han dormido y aparecen los... enanos. Los niños se incorporan de su sueño (están tendidos en el suelo) y comienzan a andar en cuclillas, con pasos cortos y los brazos levantados.

Cuando se han dormido los enanos, aparecen: los conejos, que saltan con las piernas dobladas; las ranas, que se inclinan desde la posición en cuclillas hasta topar con la cadera el suelo... También animales con un pie cojo: los niños hacen carreras con un pie tomado. Después surgen los perros: los niños en cuatro "patas", avanzan rápidamente.

Con estos ejercicios, que se desarrollan como un cuento, se previene el pie plano (gigantes—enanos), se fomenta la coordinación neuromuscular (combinar sonidos con ejercicios), se realiza un trabajo muscular activo y se comienza a explorar en la creatividad del niño.

4

5

6

7

8

9

EL VERANO

Con la llegada del verano, el tema de los cuentos puede ser el de los "animales acuáticos". Con la ayuda de una piscina pequeña se logra que los niños comiencen el aprendizaje de la natación.

La piscina debe tener no más de 80 cm. de profundidad, con una temperatura de 22 a 25 grados. Jamás debe dejarse solo al niño en ella. Es posible, a los 3 años, iniciar las lecciones de movimiento de brazos y de piernas para la natación.

PATALEO Y BRACEO

Sujeto del borde de la piscina (que no debe ser muy alto), el niño —de frente— deberá patalear con las piernas rectas y la cabeza fuera del agua. Luego, de espaldas, y también sujeto del borde, hará lo mismo.

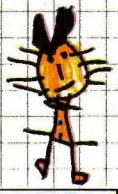
Las ranitas del cuento también se han metido al agua, y es necesario imitarlas. Tomados del borde, hay que mover las piernas como lo hace la rana, sin salpicar agua. Este ejercicio se puede hacer de frente y de espalda.

El paso siguiente es imitar al pescadito y zambullirse de frente durante unos segundos. Es el primer paso para después avanzar con la cabeza sumergida y pataleando. Más tarde se incorpora el braceo. Cuando braceo y pataleo están coordinados, se saca la cabeza fuera del agua. Con la cabeza afuera y avanzando regularmente, podemos decir que el niño está nadando

Y todo fue como . . . un cuento.

LA FAMILIA PÉREZ

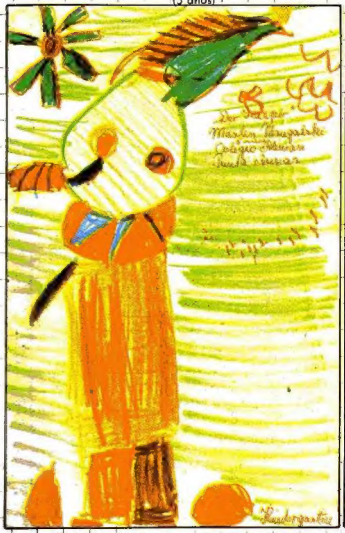
nuestra página



"DER KASPER"

(Colaboración de los niños del Colegio Alemán de Punta Arenas).

Marlem Mnugelski
(5 años)



Jaime Lobos
(5 años)

Karin Liewald
(5 años)

Juan Manuel Alegría
(5 años)

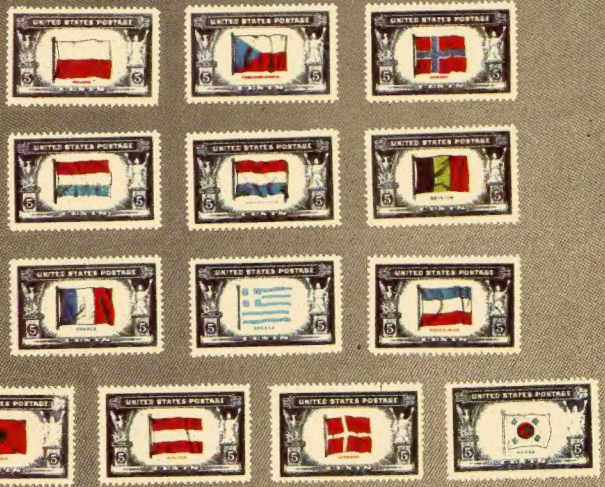
Rodrigo Zambra
(5 años)

Willy Unnasch
(5 años)

Las colaboraciones que salgan publicadas, serán premiadas con un libro que puedes retirar en Triana 849 en horas de oficina.

BANDERAS

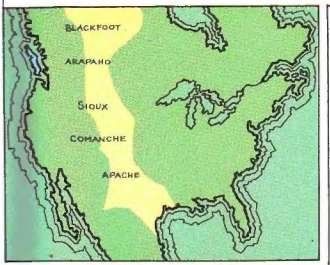
Instructivas colecciones pueden ser formadas con sellos que representan los pabellones nacionales. Un excelente ejemplo lo constituye la serie emitida por los Estados Unidos entre 1943 y 1944 en homenaje a los paises sojuzgados por el Eje durante la Segunda Guerra Mundial. El motivo central de los 13 sellos es la bandera de cada una de las naciones, y en los costados aparecen alegorias de libertad: a la izquierda el fénix, ave mitológica que representa el renacer de la vida; y al derecho, una figura alegórica en actitud de romper las cadenas. Las banderas corresponden a los siguientes paises: Polonia, Checoslovaquia, Noruega, Luxemburgo, Holanda, Bélgica, Francia, Grecia, Yugoslavia, Albania, Austria, Dinamarca y Corea.

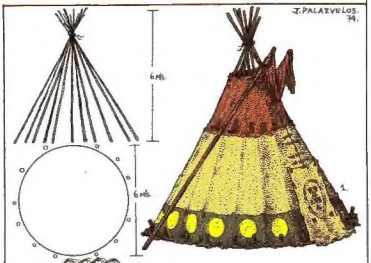


M. Angelica Seguel

1 DOCUMENTOS

LOS CAZADORES DE BUFALOS DE LAS GRANDES LLANURAS





1. Tipi, vivienda hecha de piel de búfalo. 2. Escudo de piel. 3. Mazo de madera con filos de sílex. 4. Mazo revestido en piel cruda. 5. Pipa de piedra. 6, 7, 8. Trajes de indios sioux. 9. Adornos principales de jefe sioux, confeccionados con plumas de águila. 10. Mocasín de piel. Objetos de madera y cuero.

Uno de los cinco grandes grupos de indios de Norteamérica fue el de los cazadores de búfalos.
Vivían en las grandes llanuras del continente. A este grupo pertenecen, entre otras, las tribus de los Blackfoot, Arapahao, Sioux, Apache y Comanche.
La vida de estas tribus giraba en torno al gran búfalo americano, y seguían constantemente el desplazamiento de las manadas a través de las llanuras.
Con la piel del búfalo los indios fabricaban sus vestimentas y habitaciones (tupi), las cuales eran desarmables y fáciles de transportar. También la utilizaban para fijar las puntas de sus flechas y lanzas, y en la confección de arcos, hachas y mazas. La carne de estos animales les servía de alimento, y sus excrementos secos para hacer fuego.
Los guerreros de estas tribus se adornaban con plumas de águila. Creían que el poder y el valor de estas aves residían en su plumaje y que, al usarlas, éstos pasarían a ser parte de ellos.
Eran pueblos valerosos que lucharon encarnizadamente por su libertad e independencia. Gerónimo, y especialmente Cochise, dos de sus grandes y heroicos jefes, fueron apaches.

¡EN EL PRÓXIMO NÚMERO
UNA NUEVA HISTORIETA!...
DESCUBRIRÁS JUNTO A TANTAN...
LA CIUDAD PERDIDA DE LOS INCAS
¡NO TE LO PIERDAS!